

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MEANINGFUL
INSTRUCTIONAL DESIGN* (MID) DENGAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF *FLIP BOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII**

(SKRIPSI)

**Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S. Pd) dalam Ilmu Pendidikan Biologi**

Oleh :

**DESI IRNA SARI
NPM : 1611060416**

Jurusan: Pendidikan Biologi



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442 H / 2021 M**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN* (MID) DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *FLIP BOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII

(SKRIPSI)

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam Ilmu Pendidikan Biologi

Oleh :

**DESI IRNA SARI
NPM : 1611060416**

Jurusan: Pendidikan Biologi

Pembimbing I : Laila Puspita, M.Pd

Pembimbing II: Nur Hidayah, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MEANINGFUL INSTRUCTIONAL DESIGN* (MID) DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *FLIP BOOK* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII

Oleh :

DESI IRNA SARI

Penelitian ini dilakukan atas latar belakang pembelajaran di sekolah SMP Negeri 31 Bandar Lampung pembelajaran yang belum tersampaikan secara optimal pada masa pandemic dikarenakan minimnya fasilitas yang digunakan pada proses pembelajaran daring/online sehingga menurunnya motivasi dalam belajar dan berdampak pada hasil belajar yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VII.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi experimental design* dengan design penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dengan teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak. Uji prasyarat penelitian menggunakan Uji Normalitas dan Uji *Homogenitas Of Variance*. Sedangkan Uji Hipotesis peneliti menggunakan Uji MANOVA dengan taraf signifikan sebesar 0,05. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa perhitungan hasil penelitian menunjukkan $\text{sig } 0,000 < 0,05$ dengan ketentuan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik kelas VII.

Kata Kunci : *Meaningfull Intructional Design* (MID), Hasil Belajar dan Motivasi Belajar

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ﴿٣٩﴾ وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ ﴿٤٠﴾

Artinya: (39) dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, (40) dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihat (kepadanya). (Q.S An-Najm ayat 39 dan 40)

“Maka berusahalah engkau, karena suatu proses tidak akan mengkhianati hasil”



PERSEMBAHAN

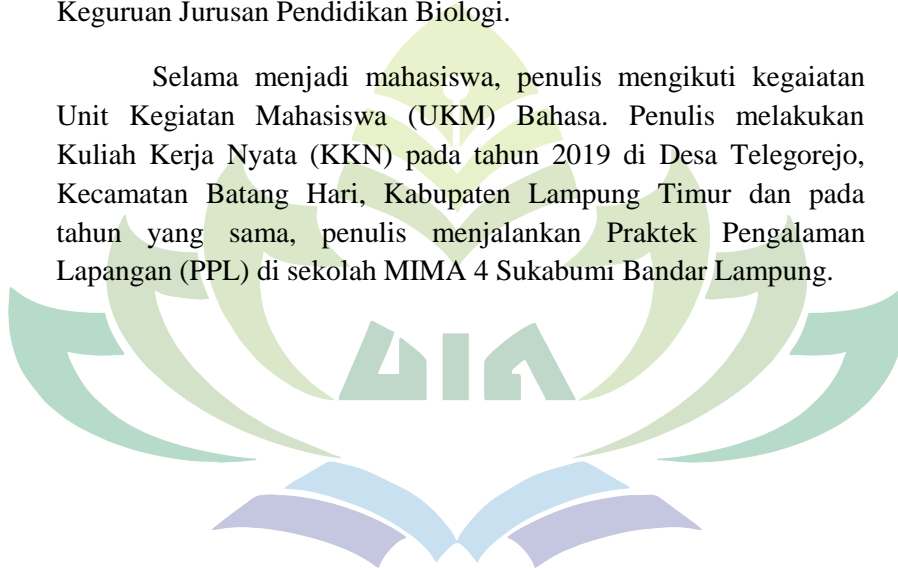
Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya. Alhamdulillah, penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan segala rasa syukur dan bangga kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua Orang Tuaku, Bapak Suryadi dan Ibuku tercinta Gusti Yurtati yang selalu memberikan doa dan semangat serta kasih sayang yang tiada tara.
2. Adik-adikku yang tersayang Siska Nuriski dan M. Heru Nugroho yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Teruntuk keluarga besarku Nenek dan alm Kakek, karya ini kupersembahkan untuk kalian yang tidak pernah lelah setiap hari memberikan doa dan motivasi kepadaku.
4. Dosen Pembimbingku Ibu Nur Hidayah M.Pd dan Ibu Laila Puspita M.Pd yang selalu membimbing selama ini, dan memberikan saran untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Almamater tercinta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Biologi, Universitas Islam Negeri Raden Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Desi Irna Sari dilahirkan pada tanggal 30 Desember 1998 di Bandar Lampung, Kota Lampung. Anak sulung tiga bersaudara dari Bapak Suryadi dan Ibu Gusti Yurtati. Pendidikan dasar penulis dimulai dari SDN 2 Sukabumi di kecamatan Sukabumi, Bandar Lampung pada tahun 2004-2010, kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 24 kecamatan Sukarame Bandar Lampung pada tahun 2010-2013, selanjutnya meneruskan SMA Negeri 12 Bandar Lampung pada tahun 2013-2016, kemudian pada tahun 2016 penulis meneruskan pendidikan ke Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Biologi.

Selama menjadi mahasiswa, penulis mengikuti kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Bahasa. Penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) pada tahun 2019 di Desa Telegorejo, Kecamatan Batang Hari, Kabupaten Lampung Timur dan pada tahun yang sama, penulis menjalankan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah MIMA 4 Sukabumi Bandar Lampung.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan Syukur kepada Allah SWT karena atas pertolongan Rahmad dan Karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program studi Pendidikan Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN (Universitas Islam Negeri) Raden Intan Lampung. Solawat dan salam kepada Rasulullah, keluarga dan para sahabat, beserta orang-orang yang istiqomah mengikuti sunnahnya hingga akhir zaman. Judul yang penulis ajukan adalah “ Pengaruh Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* (MID) dengan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII” dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Prof.Dr.Hj.Nirva Diana, M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. Eko Kuswanto, M.Si., Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Biologi.
3. Ibu Laila Puspita M.Pd selaku pembimbing I yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Nur Hidayah M.Pd selaku pembimbing II yang telah mencurahkan perhatian, bimbingan, kesabaran, dan kepercayaan bagi penulis.
5. Dosen Pendidikan Biologi Fakultas dan Keguruan Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah membekali penulisan dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi.
6. Pendidik SMP Negeri 31 Bandar Lampung, khususnya kepada Ibu Lili Maryani M.Pd, Bapak Drs. Mahmud Muin dan Ibu Rini Pangastuti, S.pd,MM memberikan pelayanan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini.

7. Kedua orang tua Bapak Suryadi dan Ibu Gusti Yurtati, juga kedua adikku Siska Nuriski dan M. Heru Nugroho, serta Keluarga besar penulis yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat terdekatku Santy Afriana, Agusria Fitriyani dan juga sahabat seperjuangan skripsi Anita Rahayu, Astari, Fitri Dayani MD, Nahdiatul Ula, Ria Astuti dan Rima Maryam, yang selama ini menyemangati, mendengarkan keluhanku dan selalu membantuku.
9. Rekan-rekan satu angkatan Jurusan Biologi 2016 terutama sahabat-sahabatku yang sangat membantu dan memotivasi, terkhusus Biologi G yang selalu mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman KKN kelompok 36 dan keluarga Mas Dieka Arie Kumbara dan Ibu di Desa Telegorejo, Kecamatan Batang Hari, Kabupaten Lampung Timur yang selalu memberikan doa dan dukungannya.
11. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan dapat dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT dan memperoleh pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini tentunya masih banyak kesalahan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis memohon maaf atas segala kekurangan dalam skripsi ini dan semoga hasil karya kecil ini bermanfaat bagi kita semua. Amin yaa Robbal'alamin.

Bandar Lampung 30 April 2021

Desi Irna Sari

Npm. 1611060416

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
OUTLINE	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikasi Masalah	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Batasan Masalah.....	13
G. Ruang Lingkup Penelitian	14
H. Manfaat Penelitian	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hakikat Biologi.....	17
B. Model Pembelajaran <i>Meaningfull Instructional Design</i> (MID)	
1. Pengertian Model Pembelajaran MID.....	18
2. Karakteristik Model Pembelajaran MID.....	20
3. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran MID	20
C. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2. Manfaat Media Pembelajaran	22
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	23
D. Multimedia Interaktif	
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	24

2. Karakteristik Multimedia Interaktif	25
3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	26
E. <i>Flip PDF Profesional</i>	26
F. Motivasi Belajar	
1. Pengertian Motivasi Belajar	27
2. Indikator Motivasi Belajar	28
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar ...	29
G. Hasil Belajar.....	30
H. Kajian Materi	32
I. Penelitian Relevan.....	35
J. Kerangka Berfikir	37

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	41
B. Metode Penelitian	41
C. Variabel Penelitian.....	41
D. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel	42
E. Definisi Operasional Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data	
1. Angket/ kuesioner	43
2. Tes.....	43
3. Dokumentasi	43
G. Instrumen Penelitian	
1. Tes Soal Hasil Belajar.....	44
2. Angket Motivasi Belajar.....	44
H. Uji Coba Instrumen	
a. Uji Coba Tes	
1. Uji Validasi Tes	46
2. Uji Reabilitas Tes	47
3. Uji Tingkat Kesukaran Tes	48
4. Uji Tingkat Daya Pembeda Tes	49
b. Uji Coba Angket	
1. Uji Validitas Angket	51
2. Uji Reliabilitas Angket	52
I. Teknik Analisis Data	
1. Uji Normalitas.....	53
2. Uji Homogenesis.....	54
3. Uji Hipotesis	54

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Hasil Penelitian	
1. Data Tes Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	57

2. Data Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	60
3. Uji data analisis Prasyarat	
a. Uji Normalitas	62
b. Uji Homogenesis Matriks Varian-Kovarian	64
c. Uji Homogenitas Varian	65
d. Uji Multivaria (MANOVA).....	65
B. Pembahasan	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Data Hasil Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	9
Tabel 1.2	Data Hasil Ulangan Peserta Didik	10
Tabel 2.1	Sintak Model Pembelajaran MID	19
Tabel 2.2	Kajian Materi Interaksi Mahluk Hidup dengan Lingkungan	32
Tabel 3.1	Instrumen Penelitian dan Tujuan Penggunaaninstrumen	44
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar.....	44
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Lembar Angket Motivasi Belajar Peserta Didik.....	45
Tabel 3.4	Kriteria Koofisien Korelasi Validitas Soal	46
Tabel 3.5	Uji Hasil Validitas Butir Soal.....	47
Tabel 3.6	Kriteria Reliabilitas.....	48
Tabel 3.7	Kriteria Tingkat Kesukaran.....	49
Tabel 3.8	Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	49
Tabel 3.9	Kriteria Indeks Daya Pembeda	50
Tabel 3.10	Hasil Uji Daya Pembeda.....	50
Tabel 3.11	Koefisien Validitas Angket.....	51
Tabel 3.12	Hasil Validitas Angket.....	52
Tabel 3.13	Interpretasi Reliabilitas	53
Tabel 3.14	Ketentuan Uji Normalitas	54
Tabel 3.15	Ketentuan Uji Homogenitas.....	54
Tabel 3.16	Ketentuan Uji Manova.....	54
Tabel 4.1	Hasil Rekapulasi data Rata-Rata Nilai N-Gain Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.2	Pengelompokan Nilai <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.3	Hasil Rekapulasi data Rata-Rata Nilai <i>N-Gain</i> Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 4.4	Uji Normalitas Kemampuan Hasil Belajar	63
Tabel 4.5	Uji Normalitas Hasil Motivasi Belajar	63

Tabel 4.6	<i>Box 'M</i>	64
Tabel 4.7	Uji Homogenitas Varian Kemampuan Hasil Belajar.....	64
Tabel 4.8	Uji Homogenitas Varian Kemampuan Motivasi Belajar.....	65
Tabel 4.9	Multivariate Tests	66
Tabel 4.10	Tests Of Between-Subjects Effect	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2	Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3.1	Hubungan antara kedua Variabel	41
Gambar 4.1	Peningkatan Rata-Rata Nilai Perindikator Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	59
Gambar 4.2	Peningkatan Rata-Rata Nilai Perindikator Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	59
Gambar 4.3	Peningkatan Rata-Rata Nilai Perindikator Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	61
Gambar 4.4	Peningkatan Rata-Rata Nilai Perindikator Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 PERANGKAT PEMBELAJARAN

- 1.1 Daftar Nama peserta didik Kelas Kelas Penelitian dan Kelas Kontrol
- 1.2 Silabus Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- 1.3 RPP Kelas Eksperimen
- 1.4 RPP Kelas Kontrol
- 1.5 Lembar Diskusi Peserta Didik

LAMPIRAN II HASIL UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

- 1.1 Uji Validitas
- 1.2 Uji Realibilitas
- 1.3 Uji Tingkat Kesukaran
- 1.4 Uji Tingkat Daya Beda
- 1.5 Uji Validitas Angket
- 1.6 Uji Realibilitas Angket

LAMPIRAN III INSTRUMEN PENELITIAN

- 1.1 Kisi-kisi Soal Tes Hasil Belajar
- 1.2 Soal Tes Hasil Belajar
- 1.3 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar
- 1.4 Angket Motivasi Belajar

LAMPIRAN IV PENGOLAHAN DATA HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

- 4.1 Rekapitulasi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol
- 4.2 Rekapitulasi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol
- 4.3 Pencapaian Nilai *N-Gain* Perindividu Kelas Kontrol
- 4.4 Rekapitulasi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen
- 4.5 Rekapitulasi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol
- 4.6 Pencapaian Nilai *N-Gain* Perindikator Kelas Eksperimen

LAMPIRAN V PENGOLAHAN DATA ANGKET MOTIVASI BELAJAR

- 5.1 Rekapitulasi Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

- 5.2 Rekapitulasi Nilai *Posttest* Kelas Kontrol
- 5.3 Pencapaian Nilai *N-Gain* Perindividu Kelas Kontrol
- 5.4 Rekapitulasi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen
- 5.5 Rekapitulasi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen
- 5.6 Pencapaian Nilai *N-Gain* Perindividu Kelas Kontrol

LAMPIRAN VI PENGOLAHAN DATA

- 6.1 Uji Normalitas Kemampuan Hasil dan Motivasi Belajar
- 6.2 Uji Homogentias Kemampuan Hasil dan Motivasi Belajar
- 6.5 Uji Manova Kemampuan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar

LAMPIRAN VII DOKUMEN PENELITIAN

- 7.1 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran
- 7.2 Validasi Perangkat Pembelajaran
 - A. Validasi Silabus
 - B. Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - C. Validasi Lembar Diskusi Peserta Didik (LDPD)
- 7.3 Validasi Instrumen Soal Kemampuan Hasil Belajar
- 7.4 Validasi Instrumen Angket Motivasi Belajar
- 7.5 Validasi Ahli Media
- 7.6 Surat Penelitian
 - A. Surat Permohonan Penelitian
 - B. Surat Balasan Penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Pada bagian ini penulis akan memberikan penegasan judul penelitian yaitu **“Pengaruh Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* (MID) dengan Multimedia Interaktif *Flip Book* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII”**. Penegasan ini dibuat agar tidak terjadi kesalah pahaman atas pengertian dalam skripsi ini, dan kata-kata yang akan dijelaskan pada judul diatas sebagai berikut;

1. *Meaningfull Instructional Design* (MID) merupakan pembelajaran yang bermakna merupakan prosedur yang diakaitkan dengan materi atau informasi yang baru dengan pemikiran yang udah ada dalam pengetahuan, dengan kata lain pengetahuan yang sudah dipelajari dan di ingat oleh peserta didik.¹
2. Multimedia Interaktif *Flip Book* merupakan media interaktif berupa buku online yang menggabungkan beberapa media seperti teks, gambar, video, animasi dan dikemas dalam bentuk digital.²
3. Motivasi belajar merupakan suatu dorongan peserta didik pada saat belajar, sehingga terjadinya perubahan yang mengarah pada suatu peningkatan tujuan yang dikehendakinya.³
4. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan pengetahuan peserta didik dan merupakan proses pengenalan atau penemuan yang mencakup berfikir, menalarm menilai dan memberikan imajinasi yang selanjutnya akan membentuk perilaku baru.⁴

¹ Dahar, R. W. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga. 2011

² Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jawa Timur: Cerdas Uler Kreatif, 2017, h. 9-10

³ Uno . B.H. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2015

⁴ Udin Saripudin W dan Rustana Ardiwinata. *Perencanaan Pengajaran*. (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam dan Universitas Terbuka, Cet. 1, 1991). Hal7.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal utama yang harus dimiliki manusia. Pendidikan dapat menjadi suatu pembeda antara manusia dengan makhluk lainnya.⁵ Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan akhlak yang berasal dari kekuatan batin, budi pekerti, dan pemikiran dalam tumbuh kembang sehingga dapat menyempurnakan kehidupan selaras dengan dunianya.⁶ Menurut UURI No 20 Tahun 2003 mengatur tentang sistem pendidikan, Undang-undang ini terkait dengan sistem Pendidikan yang di atur dalam pasal 3 Bab II, yaitu tentang meningkatkan kemampuan peserta didik agar beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta beretika, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang baik serta bertanggung jawab.⁷

Setiap individu memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan, terutama pada pendidikan dasar setiap orang berhak mendapatkan pendidikan tersebut secara gratis. Sedangkan pada pendidikan menengah harus siap untuk masyarakat dan pendidikan atas seharusnya dapat diterima setiap individu secara merata.⁸ Kegiatan belajar adalah kegiatan untuk mempertahankan kehidupan seseorang agar tidak tenggelam dalam perkembangan zaman. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman tentang perubahan perilaku yang dapat diamati. Ketika adanya pengetahuan baru maka menyesuaikan pengetahuan yang sebelumnya sudah ada, maka disebutlah sebagai proses pembelajaran.⁹ Berhasil atau tidaknya pencapaian suatu tujuan pembelajaran dapat dilihat dari proses belajar baik di rumah ataupun di sekolah.

Menurut Piaget pemahaman seseorang dalam dialami dari lahir hingga dewasa, perkembangan kognitif seseorang terjadi dalam empat tahapan yaitu sensorimotor, praoperasional, operasi konkret dan operasi formal. Penalaran peserta didik dimulai sejak umur 7 tahun, yaitu tahap operasi konkret dan operasi formal. Sementara

⁵Chairul Anwar, *Hakikat Manusia dalam Pendidikan (Sebuah Tinjauan Filosofis)* (Yogyakarta: SUKA- Press, 2014).

⁶Saidah. *Pengantar, Pendidikan:Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional*, Jakarta: Rajawali Press, 2016, h.9

⁷ Ibid, h. 21

⁹ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Belajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013, h.10

penalaran yang melibatkan logika terjadi pada tahap operasi formal, tahap ini muncul pada usia belasan tahun. Para peserta didik pada jenjang SMP kelas VII usia 13 s.d 14 tahun menurut siklus perkembangan anak merupakan masa remaja. Pada masa perkembangan remaja anak ingin menentukan jati diri, dalam proses penyusaianndiri tersebut kemampuan intelektual dan emosional mempunyai pengaruh yang kuat. Berdasarkan yang dikemukakan oleh piaget bahwa peserta didik sekolah menengah pertama sudah memasuki tahapan operasi normal, namun keadaan yang berlangsung seperti yang dikatakan oleh Russefendi bahwa masih terdapat peserta didik yang masih belum mencapai tahap operasi formal di jenjang sekolah menengah bahkan sampai ke jenjang mahasiswa.¹⁰

Kegiatan belajar adalah kegiatan untuk mempertahankan kehidupan seseorang agar tidak tenggelam dalam perkembangan zaman. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman tentang perubahan perilaku yang dapat diamati. Ketika adanya pengetahuan baru maka menyesuaikan pengetahuan yang sebelumnya sudah ada, maka disebutlah sebagai proses pembelajaran.¹¹ Berhasil atau tidaknya pencapaian suatu tujuan pembelajaran dapat dilihat dari proses belajar baik di rumah ataupun di sekolah.

Proses belajar atau mencari ilmu merupakan salah satu perintah Allah SWT dalam QS. Al-Anbiya' Ayat 7 yang berbunyi:

وَمَا أَرْسَلْنَا قَبْلَكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِيْ اِلَيْهِمْ فَسْأَلُوْا اَهْلَ الذِّكْرِ اِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ

Artinya: *Kami tiada mengutus Rasul Rasul sebelum kamu (Muhammad), melainkan beberapa orang-laki-laki yang kami beri wahyu kepada mereka, Maka tanyakanlah olehmu kepada orang-orang yang berilmu, jika kamu tiada Mengetahui. (QS. Al-Anbiya';7)*

¹⁰ Indrie Noor Aini, dan Nita Hidayati. Tahap Perkembangan Kognitif Matematika Siswa SMP Kelas VII Berdasarkan Teori Piaget Ditinjau Dari Perbedaan Jenis Kelamin. *JPPM*. Vol 1. No 2 (2017)

¹¹ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Belajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2013, h.10

Berdasarkan QS. Al-Anbiya' ayat 7 tersebut menjelaskan bahwa setiap umat muslim diperintahkan untuk menuntut ilmu, dan tanyakan kepada orang-orang tentang pengetahuan yang tidak engkau ketahui. Proses bertanya merupakan salah satu proses kegiatan belajar, dengan belajar seseorang dapat mengetahui ilmu yang sebelumnya mereka belum diketahui. Sehingga menuntut ilmu adalah sebuah kewajiban memperkaya pengetahuan peserta didik termasuk dalam proses pembelajaran.

Pendidikan pada saat ini menggunakan kurikulum 2013 yaitu dengan menggunakan pendekatan saintifik/ pendekatan berbasis keilmuan. Pada kurikulum ini pembelajaran berpusat pada peserta didik untuk menumbuhkan motivasi, kreatifitas, insiatif, kemandirian belajar dan semangat belajar peserta didik. Pendekatan saintifik juga mengarahkan peserta didik agar dapat mengamati, bertanya, menyimpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasi pada setiap pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi inovatif, aktif, dan menarik minat peserta didik agar dapat belajar dengan cara yang menarik.

Pendidikan pada era 4.0 ditandai dengan penggunaan media digital dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi pada saat ini membuka jalan bagi pendidik untuk dapat memecahkan permasalahan mengenai pendidikan dan menuntut pendidik agar dapat membuat proses pembelajaran berlangsung tanpa batasan ruang dan waktu.¹² Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk langsung memasuki proses pembelajaran, sehingga terdapat perbedaan sikap peserta didik selama kegiatan belajar. Kegiatan belajar dapat mempengaruhi keberhasilan, upaya yang dilakukan yaitu pada proses pembelajaran secara bertahap dan relative dalam jangka waktu yang lama dimana hal itu terjadi secara terus-menerus sehingga mempengaruhi berhasil atau tidaknya tujuan pembelajaran.¹³ Pembelajaran inovatif

¹² Renny Yunus, Irwandani, Melisa Asniati, Chairul Anwar, Subandi. Development Of Google Form Based On Scientific Literacy Principles For Junior High School Students In Heat Material. *Young Scholar Symposium On Science Education And Environment* . (2019) h.5

¹³ Fredi Ganda Putra dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Tipe POE dan Aktivitas Belajar Terhadap Kemampuan Metakognitif," *Inomatika* 2, No. 2 (2020). hal. 1–13, <https://doi.org/10.35438/inomatika.v2i2.199>.

merupakan pengembangan dari proses pembelajaran yang dapat lebih meningkatkan kualitas pembelajaran. Pada hakikatnya, model pembelajaran digunakan oleh pendidik agar proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur sehingga dapat memperhatikan lingkungan sekitar dengan menggunakan sarana dan prasarana yang sudah tersedia. Peran dalam pemilihan model pembelajaran sangatlah penting karena memiliki kontribusi dalam meningkatkan aktivitas belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design (MID)*, yang mengutamakan makna dan keefektifan proses pembelajaran melalui konstruktivis kognitif yang menjadikan pembelajaran lebih konseptual.¹⁴ Model pembelajaran ini menggunakan pengalaman peserta didik di kehidupan sehari-hari lalu mengaitkannya dengan materi. Pembelajaran dengan menggunakan pengalaman ini, dapat membantu pembelajaran IPA merasakan pembelajaran yang bermakna dan mempermudah pemahaman konsep pembelajaran IPA.

Pelajaran Biologi merupakan salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan memperhatikan sikap tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar.¹⁵ Selain itu, pembelajaran biologi tidak hanya merupakan ilmu yang mendeskripsikan alam secara sistematis tetapi juga merupakan kumpulan fakta dan konsep serta proses penemuan.¹⁶ Tujuan pembelajaran biologi terdapat beberapa yaitu untuk membangun sikap ilmiah yaitu tidak berbohong, objektif, aktif, luwes dan memiliki jiwa tim yang kuat. Lalu meningkatkan pengetahuan agar hipotesis dapat diajukan dan diuji dengan melakukan eksperimen sehingga hasil eksperimen dapat

¹⁴ Teni Sritresna, "Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative-Meaningful Instructional Design (C-MID)," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 5, No. 1, (2015), h.39

¹⁵ Afreni Hamidah, Eka Novita Sari, dan Retni S Budianingsih, "Persepsi Siswa Tentang Kegiatan Praktikum Biologi di Laboratorium SMA Negeri Se-Kota Jambi," *Jurnal Sainmatika* Vol 8, No. 1, (2014), h. 49

¹⁶ Nurhamidah Nasution dan Ashar Hasairin, "Analisis Sarana dan Pemanfaatan Laboratorium IPA (Biologi) dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI di SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam," *Jurnal Pelita Pendidikan*, Vol 4, No. 4, (2016), h. 31–37.

dikomunikasikan, dan untuk mengembangkan keterampilan berpikir analitis, deduktif dan induktif saat menerapkan konsep dan prinsip ilmiah.¹⁷

Pelajaran Biologi berkaitan dengan penciptaan Allah SWT, diterangkan dalam QS. An-Nur: 45 yang berbunyi :

وَاللَّهُ خَلَقَ كُلَّ دَابَّةٍ مِّن مَّاءٍ ۖ فَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ بَطْنِهِ ۚ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ رِجْلَيْنِ وَمِنْهُمْ مَّن يَمْشِي عَلَىٰ أَرْبَعٍ ۚ يَخْلُقُ اللَّهُ مَا يَشَاءُ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿٤٥﴾

Artinya: Dan Allah Telah menciptakan semua jenis hewan dari air, Maka sebagian dari hewan itu ada yang berjalan di atas perutnya dan sebagian berjalan dengan dua kaki sedang sebagian (yang lain) berjalan dengan empat kaki. Allah menciptakan apa yang dikehendaki-Nya, Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu. (QS. An-Nur: 45)

Berdasarkan QS. An-Nur: 45 tafsir ayat ini adalah bahwa Allah menciptakan hewan dengan air seperti kambing, sapi dan burung, termasuk manusia. Dalam ayat ini dijelaskan bahwa manusia diciptakan dari air, air yang disebutkan di sini adalah air mani. Begitu halnya hewan bisa juga Allah ciptakan dari air mani. Berdasarkan surat diatas bahwa Allah SWT telah menciptakan makhluk hidup di Bumi. Oleh karena itu, pembelajaran Biologi berkaitan dengan keberadaan surat di atas karena pada hakikatnya pembelajaran Biologi adalah pembelajaran yang berkaitan dengan penciptaan Allah SWT dari tumbuhan, hewan dan manusia. Pencapaian pembelajaran yang efektif bergantung pada proses pembelajaran yang akan digunakan, pendidik berpengaruh penting terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar. Keberhasilan

¹⁷ Eskatur Nanang Putro Utomo, "Pengembangan Modul Berbasis Inquiry Lesson Untuk Meningkatkan Literasi Sains Dimensi Proses dan Hasil Belajar Kompetensi Keterampilan Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas Xi," *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi* 9, No.1. (2018). hal 45, <https://doi.org/10.24042/biosf.v9i1.2878>.

dalam suatu pembelajaran yang dilakukan berpengaruh terhadap kemampuan pendidik dalam menyampaikan dan menggunakan metode dalam berbagai sarana yang digunakan.¹⁸ Pembelajaran biologi lebih efektif dan dipahami jika pembelajaran didukung dengan media pembelajaran, alat peraga dan juga bahan ajar.

Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang harus dikuasai oleh pendidik, karena media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran seperti audio, visual, audiovisual dan media lainnya. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi memberikan kesempatan kepada pendidik untuk menggunakan teknologi yang ada untuk memberikan kesempatan belajar lebih menyenangkan dan interaktif. Sehingga, peran pendidik bukan lagi menjadi sumber belajar melainkan pengelola belajar.¹⁹

Terlebih lagi pendidikan saat ini mengharuskan pembelajaran dilakukan di rumah, Pemerintah Republik Indonesia juga telah mengambil keputusan melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk menerapkan pembelajaran online untuk mencegah penyebaran Covid-19 dan memastikan pembelajaran dapat terus berlanjut bahkan selama pandemic. Berbagai aplikasi yang dapat digunakan pendidik untuk melakukan kegiatan pembelajaran pada masa pandemic seperti ini adalah aplikasi *Zoom*, *google meet*, *google classroom*, *WhatsApp* dan lainnya.²⁰

Dampak dari pembelajaran pada masa pandemic seperti ini adalah menurunnya keinginan seseorang untuk belajar. Oleh sebab itu, peran pendidik sangat penting untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar

¹⁸ Bambang S.A, Akbar Handoko dan Indri Andriyani. Pengaruh Metode Quantum Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Dan Penguasaan Konsep Biologi Kelas VIII SMP Negeri 11 Bandar Lampung. *BIOSFER Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* Vol.8, No. 2. (2017). h.5

¹⁹ Renny Dwijayanti, Novi Marlana, dan Muhammad Edwar, "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Ber-basis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa," *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, Vol 6, No. 1, (2018), h. 46–51.

²⁰ Ainun Ita Jariyah dan Esti Tyastirin, "Proses dan Kendala Pembelajaran Biologi di Masa Pandemi Covid-19 : Analisis Respon Mahasiswa," *Jurnal E-Saintika*, Vol 4, No. 2, (2020), h. 183

dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, walaupun pembelajaran dilakukan secara online. Ada berbagai media pembelajaran salah satunya Multimedia interaktif merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan beberapa media dengan perangkat komputer yang dapat membuat peserta didik dapat berinteraksi dengan program tersebut multimedia interaktif tersebut dapat membantu pembelajaran pada masa pandemik seperti ini agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dalam menerima pembelajaran.²¹

Multimedia interaktif *Flip Book* merupakan media buku digital yang memiliki manfaat yang banyak yang dapat menunjang pembelajaran pada masa pandemic seperti ini. Ada beberapa aplikasi yang dapat membuat *Flip book* salah satunya adalah *Flip PDF Professional* yang sering digunakan untuk membuat file PDF menjadi menjadi halaman *flash* sehingga tiap halaman bisa di *flip* seperti buku sesungguhnya. Dengan adanya *Flip PDF Professional* atau media buku secara digital ini tidak hanya terpaku pada gambar saja namun sudah dilengkapi dengan video, link youtube, animasi, audio dan lainnya. Sehingga dapat mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi, dan membantu kerumitan dengan bantuan media digital maka materi yang akan disampaikan dapat dipermudah sehingga mempermudah dalam proses pembelajaran.²²

Menurut hasil observasi peneliti dengan pendidik IPA kelas VII, yang bernama Ibu Lili Maryani M.Pd mengatakan bahwa dalam pembelajaran IPA digunakan metode pembelajaran tanya jawab dan ceramah. Sehingga belum pernah menggunakan model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) pada pembelajaran IPA. Pendidik juga menuturkan bahwa dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan multimedia interaktif untuk membantu dalam menjelaskan materi pembelajaran untuk mengurangi minat peserta didik dalam proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar.

²¹ Munir, Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.5

²² Indah Sriwahyuni, Eko Risdianto, And Henny Johan, "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan *Flip PDF Professional* Pada Materi Alat-Alat Optik di SMA," *Jurnal Kumparan Fisika* 2, No. 3 (2019), h. 145.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan menggunakan angket untuk mengukur tingkat motivasi belajar peserta didik. Angket dibagikan kepada peserta didik kelas VII dengan menggunakan Formulir Google yang telah di siapkan oleh peneliti. Hasil awal penelitian tentang motivasi belajar peserta didik pada Tabel 1.1 adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Angket Motivasi Belajar Peserta Didik

No	Indikator Motivasi Belajar	Persentase Skor Per Indikator				Kriteria
		VII A	VII B	VII D	VII E	
1.	Keinginan hasrat dan keinginan berhasil	38,39%	39,85%	35,52 %	38,12%	Sangat Rendah
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	23,90%	31,25%	30,72 %	29,37%	Sangat Rendah
3.	Adanya harapan dan impian masa depan	35,76%	31,07%	38,89 %	32,98%	Sangat Rendah
4.	Adanya penghargaan dalam kegiatan	35,79%	30,20%	37,84 %	35,59%	Sangat Rendah
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	33,95%	28,99%	34,37 %	32,42%	Sangat Rendah
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	34,16%	30,10%	27,91 %	30,83%	Sangat Rendah

Sumber data pra penelitian kelas VII

Berdasarkan hasil angket pada Tabel 1.1 diatas diperoleh hasil persentase pada setiap indikator menunjukan hasil skor $\leq 40\%$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar pada peserta didik kelas VII termasuk dalam kategori sangat rendah, dan standar ditentukan berdasarkan banyaknya soal yang dijawab dari setiap indikator. Apabila peserta didik dapat memperoleh nilai sebesar $\geq 40\% - 55\%$ maka akan masuk dalam kategori rendah, namun jika peserta didik mampu mendapatkan nilai $\geq 55\% - 65\%$ termasuk kedalam kategori sedang dan jika seorang peserta didik dapat memperoleh nilai $\geq 65\% - 80\%$ maka akan diklasifikasikan sebagai kriteria tinggi dan jika peserta didik dapat mendapatkan nilai $\geq 80\% - 100\%$ maka akan digolongkan kriteria sangat tinggi. Berdasarkan hasil angket diatas maka hasilnya adalah menurunnya motivasi belajar dengan kriteria rendah, hal ini terjadi karena adanya beberapa faktor yaitu pembelajaran yang membosankan, pemilihan model pembelajaran yang tidak tepat dan penggunaan media

pembelajaran yang tidak banyak berubah sehingga menyebabkan menurunnya hasil belajar dari peserta didik.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk fokus menghafal materi dan menambahkan materi tanpa disertai gambar sehingga peserta didik bosan dan kurang dalam pembelajaran. Motivasi belajar IPA peserta didik sering mengalami penurunan terutama pada materi yang sulit dipahami yang berdampak pada hasil belajar peserta didik, hal tersebut disampaikan oleh Ibu Lili pendidik IPA kelas VII. Berikut nilai hasil ulangan yang dilakukan pada Materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan dijelaskan pada Tabel 1.2 sebagai berikut:

Tabel 1.2
Data Hasil Ulangan Peserta Didik Kelas VII

No	Kelas	Rata-rata Nilai	Kriteria
1.	VII A	48.3%	Rendah
2.	VII B	50%	Rendah
3.	VII D	52,40%	Rendah
4.	VII E	51,45%	Rendah

Sumber Data Hasil Ulangan Pada Kelas VII

Hasil data ulangan pada pada Tabel 1.2 yang telah dilakukan kelas VII menunjukkan hasil persentase nilai $\leq 65\%$ yang termasuk kedalam kategori rendah, Apabila persentase yang diperoleh dalam rentan nilai 65%-79% maka termasuk kategori sedang, jika peserta didik mendapatkan nilai persentase rentan dari 80%-100% maka termasuk dalam ketegori tinggi. Sehingga dapat diketahui bahwa peserta didik kelas VII hal tersebut belum sesuai dengan harapan yang ditetapkan KKM dalam pembelajaran IPA.

Berdasarkan hasil observasi peneliti maka disimpulkan bahwa tingkat motivasi belajar dalam pembelajaran IPA mengalami penuruanan akibat proses belajar yang kurang menarik dan cenderung membosankan dalam penyampaianya, agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang baik maka pendidik dituntut agar menggunakan model pembelajaran yang dapat mendorong minat belajar guna meningkatkan hasil belajar yang baik.

Penelitian terdahulu yaitu dilakukan oleh Neni Yuliani mengatakan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* pembelajaran akan menyesuaikan kondisi lingkungan sekitar dan pengalaman peserta didik sebelumnya sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan berdampak pada meningkatnya minat peserta didik dan meningkatnya hasil.²³ Penelitian Desak Made Agung Ratih Rosmilasari dkk menyatakan bahwa model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* (MID) dengan berbantuan media TTS dapat menunjukan hasil belajar yang lebih tinggi dengan model pembelajaran konvensional tanpa memperhatikan variabel kendali berupa jenis kelamin.²⁴

Hasil penelitian oleh Azyan Yusra Kapi dkk berjudul “Multimedia Education Tools for Eeffective Teaching and Larning” mengatakan bahwa aplikasi multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media seperti suara, teks, grafik dan animasi. Pengembangan aplikasi tersebut dapat mendukung pendidikan dengan meningkatkan proses pengetahuan dan dapat berpengaruh terhadap pemikiran peserta didik untuk lebih kreatif.²⁵ Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Yuh-Tyng Chen mengatakan bahwa untuk membuat peserta didik dapat lebih mengingat banyak hal maka perlu membutuhkan pembelajaran yang menggunakan media interaktif peserta didik dapat ikut andil proses pembelajaran.²⁶ Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Gede Ari dan Desi Purnami mengatakan bahwa motivasi belajar terbentuk karena adanya media pada proses belajar untuk melatih kemandirian peserta

²³ Neni Yuliani, Nasihudin, Dan Inne Marthyane Pratiwi, “Pengaruh Model Pembelajaran Meaningfull Instructional Design Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika,” *The Education Journal* , Vol 30, No. 1, (2020), h. 37–47

²⁴ Desak Ratih Agung Rosmilasari Made, I Wyn Sujana, dan I Wayan Wiarta, “Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran MID Berbantuan Media Teka Teki Silang dan Siswa Kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar Timur,” *Jurnal Mimbar Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha* , Vol 2, No. 1 (2014).

²⁵ Azyan Yusra dkk, “Multimedia Education Tools for Effective Teaching and Learning,” *Journal Of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering* , Vol 9, No. 2, h.143.

²⁶ Yuh-tyng Chen, “The Effect of Thematic Video-Based Instruction on Learning and Motivation in e-Learning,” *International Journal of Physical Sciences*, Vol 7, No. 6, (2012), h. 957.

didik dalam belajar sehingga tingkat minat belajar tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar.²⁷

Penggunaan multimedia interaktif dengan aplikasi *Flip PDF Profesional*, hal ini dapat menjadi pembeda dari penelitian sebelumnya. Penggunaan aplikasi *Flip PDF Profesional*, merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa media sehingga dapat menambahkan materi, gambar, animasi, dan juga video dalam bentuk *Flip book* atau buku online yang dapat dibolak balik sehingga dapat merasakan sensasi membaca buku sungguhan. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* (MID) dengan Multimedia Interaktif *Flip Book* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII”**.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Metode pembelajaran yang diterapkan pendidik masih sangat terbatas, seperti metode ceramah, diskusi dan Tanya jawab.
2. Pembelajaran IPA belum pernah menggunakan multimedia intraktif *Flip Book*.
3. Sekolah SMP Negeri 31 Bandar Lampung belum pernah menggunakan Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* (MID).
4. Pembelajaran masih belum tersampaikan secara optimal dikarenakan minimnya fasilitas yang digunakan pada proses pembelajaran daring/online.
5. Menurunya dorongan belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajar pada pembelajaran IPA.

²⁷ Gede Ari Yudasmara dan Desi Purnami, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi untuk Meningkatkan Belajar Siswa SMP”, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 48, No. 1–3, (2015), h.6.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap motivasi belajar kognitif peserta didik kelas VII ?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VII ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap motivasi belajar kognitif peserta didik kelas VII.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas VII.

F. Batasan Masalah

1. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan menggunakan sintak menurut Aris Shoimin yaitu *Lead in*, *Reconstruction*, dan *Production*.
2. Penelitian ini menggunakan multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Profesional*.
3. Penelitian ini mengukur hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik dengan indikator C1,C2,C3 dan C4.
4. Penelitian ini menggunakan materi interaksi antara makhluk hidup dan lingkungnya.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VII
2. Motivasi adalah dorongan peserta didik untuk melakukan sesuatu atau melakukan suatu perubahan untuk mencapai suatu tujuan.
3. Hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif peserta didik, penelitian ini disandarkan pada ranah kemampuan kognitif yang dikembangkan oleh Taksonomi Bloom dengan empat jenjang, yakni: (C1) pengetahuan, (C2) pemahaman, (C3) penerapan, (C4) analisis.

H. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
Untuk memperluas pengetahuan dalam dunia pendidikan, dan yang berguna sebagai sumber acuan dan evaluasi dalam bidang pembelajaran IPA.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Sekolah
Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat untuk mengembangkan model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan dalam pembelajaran IPA.
 - b. Bagi Pendidik
Guna referensi untuk pemilihan model pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif *Flip Book* untuk menambah aktivitas pembelajaran yang menarik.
 - c. Bagi Peserta Didik
Memberikan pembelajaran yang berbeda menggunakan model pembelajaran MID dengan multimedia interaktif *Flip Book* yang mendorong peserta didik agar lebih giat belajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dalam meningkatkan hasil belajar.





BAB II LANDASAN TEORI

A. Hakikat Biologi

Pelajaran Biologi merupakan ilmu yang terjadi karena adanya perilaku dan keilmuan dari kejadian alamiah dan penelitian hasil ilmiah.²⁸ Ilmu pengetahuan memiliki sifat seperti metode, memiliki objek yang akan diamati, bersifat objektif sesuai keadaan asli, berurutan, bersifat umum dan analitis serta verifikatif.²⁹

Kemendikbud mengungkapkan ada beberapa hal yang mengarah pada hakikat Biologi yaitu merupakan pembelajaran yang berkaitan dengan alam semesta. Biologi juga berkaitan dengan penelitian yang sangat berhubungan dengan laboratorium sebagai kumpulan nilai-nilai disetiap pembelajaran karena dengan mempelajari hal tersebut kita dekat dengan nilai ilmiah seperti sikap seperti jujur, teliti, bekerjasama, dan menghormati pendapat orang lain.³⁰

Pembelajaran biologi merupakan pembelajaran yang sangat dekat dengan lingkungan dan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa dan berkaitan dengan semesta alam sebagai sumber belajar bagi peserta didik, maka hal ini terdapat dalam salah satu firman Allah SWT pada surah Al Lukman ayat 20 yang berbunyi:

أَلَمْ تَرَوْا أَنَّ اللَّهَ سَخَّرَ لَكُمْ مَّا فِي السَّمَوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ وَأَسْبَغَ عَلَيْكُمْ نِعَمَهُ ظَهَرَ وَبَاطِنًا وَمِنَ النَّاسِ مَن يُجَادِلُ فِي اللَّهِ بِغَيْرِ عِلْمٍ وَلَا هُدًى وَلَا كِتَابٍ مُّنِيرٍ ﴿٢٠﴾

Artinya: Tidakkah kamu perhatikan Sesungguhnya Allah Telah menundukkan untuk (kepentingan)mu apa yang di langit dan apa yang di bumi dan menyempurnakan untukmu nikmat-Nya lahir dan batin. dan di antara manusia ada yang membantah tentang

²⁸ Yeni Suryaningsih, "Pembelajaran Berbasis Praktikum Sebagai Sarana Siswa Untuk Melatih Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Materi Biologi," *Jurnal Bio Education*, Vol 2, No. 2, (2017), h.49.

²⁹ Ibid. h.51

³⁰ Permendikbud No.21 Tahun 2016, Standar ini Pendidikan Dasar dan Menengah Yang Memuat Tentang Tingkat Kompetensi Dan Kompetensi Inti Sesuai Dengan Jenjang dan Jenis Pendidikan.

(keesaan) Allah tanpa ilmu pengetahuan atau petunjuk dan tanpa Kitab yang memberi penerangan. (QS Al-Lukman: 20)

Berdasarkan surat diatas, menerangkan Allah SWT telah menunjukan kewenangan dalam dan kemampuan dalam mengolah alam raya, dan diperintah agar manusia tetap menjaga dan merawat seisi dunia Ciptaan Nya. Pelajaran Biologi sebagai IPA disekolah dituntut untuk menyiapkan peserta didik agar dapat memecahkan masalah dikehidupan sehari-hari dengan menerapkan pengetahuannya dan dapat menentukan keputusan secara tepat dan memiliki sikap ilmiah dalam proses memecahkan permasalahannya dan membuat mereka dapat berfikir dan bertindak secara ilmiah.³¹

B. Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* (MID)

1. Pengertian Model Pembelajaran MID

Model pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* (MID) adalah model pembelajaran yang mengarah pada kebermaknaan belajar dengan membangun pengetahuan sendiri lalu membentuk aktivitas konseptual kognitif.³² Sejalan dengan yang dikatakan oleh Ausubel bahwa bahan pembelajaran haruslah yang memiliki “makna” atau *meaningfull*. Pembelajaran yang bermakna merupakan prosedur yang diakaitkan dengan materi atau informasi yang baru dengan pemikiran yang udah ada dalam pengetahuan, dengan kata lain pengetahuan yang sudah dipelajari dan di ingat oleh peserta didik.³³

Adapun sintak pada model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) diadaptasi dari Aris Shoimin yaitu sebagai berikut:

³¹ Suryaningsih, “Pembelajaran Berbasis Praktikum Sebagai Sarana Siswa Untuk Melatih Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Materi Biologi.” h. 56

³² Yuliani, Nasihudin, dan Pratiwi, “Pengaruh Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika.” h. 39

³³ Dahar, R. W. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga. 2011

- a.) *Lead-in* adalah suatu kegiatan yang menghubungkan pengalaman peserta didik dengan pengalaman belajarnya. Mengawali pembelajaran dikaitkan pada gagasan fakta atau pengetahuan yang telah diketahui. Aktivitas pada sintak ini yaitu guru menciptakan situasi terkait pengalaman pada setiap peserta didik, lalu guru memberikan pertanyaan sehingga peserta didik dapat merefleksikan dan menganalisis pengalaman dimasa lalu, setelah guru memberikan pertanyaan terkait konsep-konsep atau ide yang belum di ketahui oleh peserta didik.
- b.) *Reconstruction*, adalah suatu kegiatan pendidik memfasilitasi pembelajaran dengan memberikan informasi kepada peserta didik sehingga mereka dapat mendengarkan, menyimak teks atau bacaan yang ingin peserta didik ulas, rangkum dan diskusikan sehingga menambah pengetahuan baru dan membandingkannya dengan pengetahuan sebelumnya.
- c.) *Production* atau produksi, adalah kegiatan yang dapat menyalurkan aktivitasnya melalui kerja yang komunikatif dan ditujukan pada instruksi dan kejelasan. Dalam kegiatan ini guru menjadi lebih terorganisir dalam model yang dikembangkan.³⁴
- Berikut adalah tahapan dari model *Meaningfull Intructional Design* (MID):

Tabel 2.1
Tahapan Model Pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan Multimedia Interaktif Flip Book

No.	Tahapan	Aktivitas Pendidik
1.	Lead-In	<ul style="list-style-type: none"> Pendidik mengaitkan pengalaman peserta didik yang pernah dirasakan sebelumnya, untuk dikaitkan dengan pengatahuan baru.
2.	Instructional	<ul style="list-style-type: none"> Pendidik memberikan informasi materi dalam berupa media Flip book yang telah disiapkan

³⁴ Taufik Akbar Ichsan Nurrohman, "Implementasi Model Pembelajaran Meaningfull Intruction Design dan Authentic Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 4 Semarang," *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, (2019), h.31.

		<p>pendidik juga memberikan masalah kepada peserta didik untuk dapat di diskusikan secara kelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lalu membandingkan pengalaman yang sudah dirasakan dengan pengetahuan yang baru.
3.	Production	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyakurkan aktivitasnya dengan mempresentasikan hasil diskusi yang sudah dilakukan sebelumnya.

2. Karakteristik Model Pembelajaran MID

Model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) memiliki beberapa karakteristik atau ciri sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran yang menggabungkan pengalaman dan pengetahuan yang sudah ada untuk mendapatkan penjelasan, menjalankan dan menyimpan informasi tersebut agar dapat diingat kembali bila dibutuhkan.
- b. Model pembelajaran yang mempertimbangkan materi, menggunakan aktivitas yang berkaitan pada pembelajaran IPA yang sinkron kebutuhan peserta didik, minat dan perkembangan kognitif peserta didik.³⁵

3. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran MID

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) yaitu sebagai berikut:

- a. Kelebihan model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) menurut Ausubel yaitu (1) pembelajaran yang menggunakan model ini dapat mempelajari suatu informasi lebih bermakna tidak mudah dilupakan, (2) pembelajaran secara bermakna akan mempermudah dalam mengingat hal yang pernah terjadi, (3) pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyata.³⁶

³⁵ Teni Sritresna, "Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative-Meaningful Instructional Design (C-MID)," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 5, No. 1, (2015), h. 38–47.

³⁶ Dahar, R. W. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.2011

- b. Kekurangan dari model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) ini adalah: (1) Jika terdapat perbedaan tingkat pengetahuan dan tanggung jawab peserta didik dalam satu kelompok, maka tidak akan terjadinya kerja sama karena hanya mengandalkan teman yang lebih pintar. (2) Untuk menggunakan model pembelajaran ini membutuhkan prosedur yang cukup lama sehingga harus pandai dalam mengatur proses pembelajaran.³⁷

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Arti bahasa Latin “medium” adalah media dan jika secara kata harfiah artinya adalah suatu pelantar atau menyampaikan suatu pesan.³⁸ Media merupakan suatu benda yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran guna mempromosikan suatu gagasan atau gagasan yang dapat meningkatkan motivasi belajar.³⁹ Media pembelajaran adalah suatu perangkat yang digunakan sebagai pelajaran untuk memberikan materi pesan sehingga dapat memicu pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik dalam berinteraksi pada proses pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang baik.⁴⁰

Berlandaskan pengertian media yang sudah disampaikan diatas, peneliti dapat menarik kesimpulan yaitu media merupakan suatu pesan informasi untuk dibagikan kepada peserta didik yang mudah dipahami sehingga terwujudnya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, ayat dibawah ini ada kaitannya dengan media pembelajaran dalam QS. An-Nahl ayat 89.

³⁷ Letty Andrias Muningsgar, “Keefektifan Implementasi Model Pembelajaran Mid Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Wanadadi,” *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, (2016), h. 27.

³⁸ Ali Mudlofir, Fatimatur Evi, *Design Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: Rajawaili Pers, 2017), h. 120

³⁹ Arda, Sahrul Saehana, dan Darsikin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII,” *E-Jurnal Mitra Sains* Vol 3, No. 1, (2013): h.17–19.

⁴⁰ Ibid h. 69

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا
 عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً
 وَدُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

Artinya: (dan ingatlah) akan hari (ketika) kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. dan kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri. (Q.S An Nahl:89)

Menurut surat tersebut dapat diartikan bahwa media merupakan suatu perantara untuk menyampaikan sesuatu hal yang baik, seperti yang dijelaskan dalam ayat tersebut bahwa Allah telah menurunkan kitab Al-Quran untuk menyampaikan sebagai petunjuk bagi umat yang ingin berserah diri kepada Allah SWT. Sama hal nya dengan seorang pendidik yang menggunakan media pembelajaran agar mempermudah proses belajar peserta didik agar lebih dimengerti.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yaitu:

- Manfaat dari media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan pembelajaran agar lebih menarik karena dijelaskan secara jelas.
- Penggunaan media pembelajaran dapat lebih cepat dimengerti peserta didik mencapai suatu tujuan belajar.
- Penggunaan media pembelajaran membuat pembelajaran dengan menerapkan konsep belajar dan prinsip psikologis akan lebih mudah mendapatkan partisipasi dari peserta didik sebagai umpan balik.
- Media pembelajaran dapat mempersingkat waktu sehingga lebih efisien.

- e. Hasil pembelajaran menjadi meningkat karena mengintegrasikan suatu kata dan gambar.⁴¹
- f. Mempermudah tugas pendidik untuk menjelaskan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas maka, disimpulkan manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai pesan pengantar dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif sehingga menerima dan menyerap pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, yaitu sebagai berikut:

a. Media Hasil Teknologi Cetak

Media cetak merupakan media perantara dalam bentuk visual yang melalui proses percetakan. Contoh hasil dari media teknologi cetak adalah buku, modul, majalah, dan lain-lainnya.

b. Media Buatan Teknologi Audio-Visual

Media buatan teknologi audio visual merupakan media yang menggunakan teknologi untuk dapat menyampaikan materi atau pesan dalam bentuk audio dan visual. Contoh dari media teknologi audio visual adalah televisi, film dokumenter, video dan lain-lainnya.

c. Media produk Teknologi Berbasis Komputer

Media produk teknologi berbasis komputer adalah perantara yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan memanfaatkan sumber berbasis *Microprocessor*. Belakangan ini sudah banyak pembelajaran yang memanfaatkan media berbasis elektronik dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

⁴¹Nugraheni Dinasari Haryono, "Pengembangan Multimedia Interatif Sebagai Media Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD N Tegal Panggung Yogyakarta", (*Skripsi Universitas Negeri, Yogyakarta*), 2015, h.14-15

d. Media Hasil Teknologi Campuran

Hasil media teknologi campuran yaitu gabungan antara beberapa media menjadi satu dan dikendalikan oleh computer. Penggabungan beberapa media ini sangat sering digunakan pada zaman sekarang, contohnya aplikasi *Zoom*, *Google Meet* dan lain-lainnya.⁴²

Sejalan dengan perkembangan zaman media pembelajaran semakin beragam dan menarik, ini menjadi suatu motivasi bagi guru untuk dapat lebih inovatif membuat dan mengembangkan media untuk proses pembelajaran yang lebih interaktif.

D. Multimedia Interaktif

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Pengertian multimedia adalah suatu penggabungan beberapa media berupa tulisan, gambar, video, animasi, interaksi, juga dikemas dalam bentuk digital agar dapat di dibagikan untuk menyampaikan suatu pesan kepada banyak orang.⁴³ Multimedia tidak hanya digunakan sebagai bahan ajar bagi guru, dengan perkembangan zaman yang semakin pesat multimedia di gunakan pada bidang iklan, presentasi, *online shop* dan lainnya. Pembelajaran dengan menggunakan akan berdampak lebih baik dengan media lainnya, biasanya peserta didik menangkap pembelajaran sebesar 20% dari media visual, menangkap 30% dari media audio. Sedangkan dengan menggunakan multimedia peserta didik dapat menangkap sebesar 50% - 80%.⁴⁴ Media pembelajaran dengan multimedia interaktif dapat mendukung peserta didik mengerti pembelajaran IPA yang sulit dipahami menjadi lebih konkrit. Menggunakan multimedia interaktif dapat memberikan pembelajaran yang berbeda dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, agar dapat menjelaskan materi

⁴² Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Jawa Timur: Cerdas Uler Kreatif, 2017, h. 9-10

⁴³ Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015, h.5

⁴⁴ Ibid. hal 8

dengan cara yang berbeda dan dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan kognitif peserta didik.⁴⁵

2. Karakteristik Multimedia Interaktif

Ciri dari multimedia interaktif adalah adanya pengontrol dari pengguna media, sehingga dapat menentukan kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya dari media tersebut. Contoh dari multimedia interaktif yaitu seperti aplikasi game, dan lainnya. Multimedia interaktif adalah gabungan dari beberapa media yang melibatkan manusia dan computer untuk dapat dioperasikan sesuai dengan keinginan penggunanya.⁴⁶

Penggunaan multimedia interaktif dapat dilakukan dengan menekan tombol, menggerakkan objek, dapat menulis menggunakan keyboard, dapat berbicara, dan dapat berinteraksi di depan kamera. Itu adalah beberapa cara yang dapat dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif, diawali dengan manusia sebagai pengguna operator dan komputer yang memberikan reaksi.⁴⁷ Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dapat merangsang peserta didik dengan berbagai panca indera sehingga dapat mempermudah dalam meningkatkan daya ingat dan motivasi dalam belajar.

Multimedia interaktif memiliki beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut:

- a. Multimedia interaktif memiliki beberapa media yang konvergen, atau media yang dapat digabungkan seperti unsur media audio dan visual.
- b. Multimedia interaktif memiliki sifat interaktif, kemampuan yang dapat mengakomodasikan respon.
- c. Multimedia interaktif bersifat mandiri, penggunaan media ini membantu peserta didik belajar tanpa bimbingan orang lain

⁴⁵ Azyan Yusra et al., "Multimedia Education Tools for Effective Teaching and Learning," *Journal Of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, Vol 9, No. 2, (2020), h 143.

⁴⁶ Munir, *Multimedia: Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015, h.8

⁴⁷ Yusra et al., "Multimedia Education Tools for Effective Teaching and Learning." h.14

sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar.⁴⁸

3. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif

Ada beberapa kekurangan dan kelebihan dari multimedia interaktif menurut pendapat Yudhi Munadi yaitu sebagai berikut:

- a. Interaktif, dalam menggunakan multimedia ini menggunakan beberapa indera sehingga mempermudah peserta didik dalam belajar.
- b. Multimedia interaktif dapat memberikan afeksi penggambaran ulang berbagai objek.
- c. Multimedia interaktif ini dapat menumbuhkan keinginan belajar pada peserta didik, karena penggunaan media yang menarik.
- d. Multimedia interaktif dapat mengontrol penuh pengguna dalam menggunakan media tersebut.

Multimedia interaktif tidak hanya memiliki kelebihan, tetapi juga kekurangan yaitu dalam penggunaan media ini harus memiliki tim yang profesional dibidang teknologi dan membutuhkan rentan waktu yang lama dalam membuat medianya.⁴⁹

E. Flip PDF Profesional

Flip Book adalah suatu buku digital yang berbasis multimedia berupa tulisan, gambar bergerak, animasi dan video. Media *flip book* dikatakan multimedia interaktif karena dalam menggunakannya melibatkan interaksi antara pengguna dan media, sehingga pengguna media dapat memutar video dan membalikan halaman sesuai dengan keinginannya. Sejalan dengan perkembangan zaman, banyak *software* yang dapat membuat *flip book* menjadi lebih menarik, salah satunya yaitu *software* Flip PDF Professional.

Aplikasi Flip PDF Professional merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat file PDF menjadi halaman *flash* sehingga tiap halaman bisa di *flip* seperti buku sesungguhnya. Multimedia yang ditambahkan video pembelajaran berupa video pembelajaran, audio, gambar dan juga animasi flash. Output dari aplikasi ini dapat

⁴⁸ Munir, h.135

⁴⁹ Yudhi Munadi. *Media pembelajaran*. Jakarta; Referensi.2013

disimpan dalam beberapa format seperti HTML, ZIP, APP, FBR, dll. Sehingga lebih baik dibandingkan dengan aplikasi lainnya karena hasil dari aplikasi ini dapat mudah diakses melalui tersebut lebih mudah PC dan *mobile device* yang banyak digunakan oleh peserta didik.⁵⁰

Multimedia interaktif *Flip PDF Professional* merupakan media gabungan dari beberapa jenis media kedalam *flip book* berupa drag atau link video youtube, *hyperlink*, teks animatif, gambar dan lainnya yang dapat menambahkan kreatifitas. *Flip PDF Professional* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- Kelebihan *Flip PDF Professional*
 - a. Media *Flip book* berupa media yang dapat di *flip* (bolak-balik) layaknya buku sungguhan. Saat membuka halaman demi halaman akan muncul gerakan dan suara yang ditimbulkan dari aplikasi tersebut sehingga menjadi daya tarik tersendiri.
 - b. Aplikasi ini terdapat fitur yang dapat menambahkan video, gambar, link video youtube dan animasi yang dapat mendukung materi pembelajaran.
 - c. Ada beberapa tambahan template, tema, *bayground*, dan *plugin* untuk yang dapat mempercantik tampilan *flip book*.
 - d. Hasil dari aplikasi tersebut dapat berupa format seperti html, exe, zip, mac app, versi seluler dan *burn* ke CD.
- Kelemahan aplikasi *Flip PDF Professional*
Flip PDF Professional memiliki kelemahan yaitu dalam penggunaannya peserta didik terlalu banyak menatap layar Handpone atau laptop sehingga membuat lelah penglihatan dari sebageian peserta didik.

F. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu, memiliki fungsi khusus dalam

⁵⁰ E Watin and R Kustijono, "Efektivitas Penggunaan E-Book Dengan Flip PDF Professional Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains," *Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 2017, h. 125.

meningkatkan suatu prestasi. Menurut para ahli motivasi sering dikatakan sebagai pelopor sikap (*the energizer of behaviour*) atau artinya suatu konstruk teoritis sehingga terjadinya perilaku yang terdapat aspek-aspek pengaturan, pengarahan dan tujuan.⁵¹ Belajar merupakan suatu perubahan sikap yang terjadi untuk mencapai suatu tujuan dalam waktu yang beransur-ansur. Dorongan dalam diri sendiri yang dipengaruhi dari lingkungan yang terjadi pada peserta didik saat proses pembelajaran sehingga terjadinya perubahan tersebut adalah hakikat dari motivasi.⁵²

Dari pengertian menurut beberapa ahli, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi merupakan penggerak peserta didik pada saat proses belajar, sehingga terjadinya perubahan yang mengarah pada suatu peningkatan tujuan yang dikehendaki. Ada beberapa cara agar dapat menumbuhkan motivasi pada pembelajaran yaitu dengan memberi apresiasi, kompetisi, pujian, hukuman, hadiah sehingga peserta didik termotivasi untuk semangat meningkatkan perubahan yang lebih baik pada proses pembelajaran.

2. Indikator Motivasi Belajar

Terdapat beberapa indikator motivasi dalam belajar, yaitu sebagai berikut.⁵³

- a. Adanya impian dan keinginan tercapai.
- b. Adanya dorongan dalam kebutuhan belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita di masa depan.
- d. Adanya suatu penghargaan pada belajar.
- e. Adanya aktivitas yang menarik pada kegiatan belajar.
- f. Adanya aktivitas lingkungan belajar yang kondusif.

Dalam proses pembelajaran motivasi belajar merupakan hal yang sangat penting yang diperlukan oleh peserta didik karena jika memiliki motivasi dalam belajar maka kegiatan belajar akan dapat terlaksana dan berpengaruh pada proses belajar, sedangkan jika

⁵¹ Made, Sujana, dan Wiarta, "Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran MID Berbantuan Media Teka Teki Silang dan Siswa Kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar Timur." h.3

⁵² Uno . B.H. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2015

⁵³ Ibid. h.52

masih belum adanya minat belajar dalam dirinya maka belum tercapainya tujuan dalam pembelajaran.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Menurut para ahli terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar didukung oleh teori psikologi sebagai berikut :⁵⁴

- a. Sikap : Merupakan faktor motivasi yang pertama, dimana sikap adalah gabungan dari informasi, konsep dan emosi yang dihasilkan diri kita ketika merespon seseorang secara yang baik atau yang tidak menyenangkan. Sikap ini akan terbentuk saat belajar, perubahan sikap yang dialami seseorang sesuai dengan apa yang telah dipelajari.
- b. Kebutuhan : Kebutuhan dalam hidup seseorang akan menimbulkan motivasi pada diri sendiri, dalam melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan.
- c. Rangsangan : Merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi untuk belajar. Dorongan dari suatu perbedaan pandangan dalam pemahaman dalam lingkungan untuk bersemangat melakukan aktivitas.
- d. Afeksi: Adalah pengalaman emosional, kecemasan, kegelisahan dari individu hingga kelompok saat belajar. Emosi dalam seseorang berkaitan dengan rangsangan pada dirinya.
- e. Kompetensi: Kompetensi merupakan faktor motivasi belajar karena, peserta didik secara alami akan bersosialisasi dengan lingkungannya secara aktif. Peserta didik termotivasi untuk menguasai lingkungan agar dapat berhasil melakukan suatu kegiatan.
- f. Penguatan: Merupakan kegiatan yang dapat meningkatkan atau mempertahankan kemungkinan respon. Penguatan dapat berupa positif dan negatif. Penguatan dapat berupa pujian, penghargaan, nilai dan tes. Jika penguatan positif akan meningkatkan perilaku sedangkan penguatan negatif merupakan stimulus *aversif* (suatu perasaan yang tidak

⁵⁴ Ibid hal. 16

diinginkan dan dorongan untuk menahan diri) dan harus dikurangi karena akan mempengaruhi motivasi belajar seseorang.

G. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu usaha seseorang untuk mendapatkan informasi atau usaha dalam mencari ilmu pengetahuan yang belum pernah didapat sebelumnya. Ada beberapa ciri belajar yang dijelaskan oleh Baharuddin dan Wahyuni yaitu ditandai dengan perbedaan tingkah laku peserta didik, perbedaan karakter yang tidak berubah, dan perbedaan karakter yang berlangsung lama karena perbedaan karakter tersebut dikarenakan hasil dari pengalaman yang dirasakan oleh seseorang dan yang terakhir ciri belajar yaitu karena adanya pengalaman tersebut yang dapat mendorong berubahnya suatu perilaku.⁵⁵

Menurut Jerome S. Bruner ada 3 tahapan seseorang dalam proses belajar yaitu:

- a. Tahapan informasi (menerima materi), merupakan tahapan seseorang yang sedang mendapatkan informasi materi yang sedang dipelajari. Informasi itu sendiri didapatkan dari hal yang baru ataupun sesuatu yang sudah diketahui sebelumnya dan menambah pengetahuan baru.
- b. Tahapan transformasi (pengubahan materi), merupakan tahapan kelanjutan dari tahapan sebelumnya. Informasi dari sebelumnya dianalisis, dan diolah menjadi bentuk konsep yang dapat dipahami.
- c. Tahapan evaluasi (penilaian materi), adalah tahapan ketika seseorang melihat sejauh mana pengetahuan yang telah didapatkan dalam merumuskan suatu permasalahan.⁵⁶

Hasil belajar merupakan suatu hasil pencapaian seseorang untuk mendapatkan ilmu serta perubahan perilaku yang terjari pada saat proses pembelajaran. Tuntutan seseorang untuk menuntut ilmu diterangkan dalam QS. Mujadilah ayat 11:

⁵⁵ Ibid h.30

⁵⁶ Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta:Rajawali Pers. 2011. hal. 109-110

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ
 وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Mujadalah:11)

Berdasarkan surat diatas menuntut ilmu adalah kewajiban yang dilakukan setiap orang muslim untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dalam meningkatkan derajat kehidupan, pengetahuan hanya ilmu akhirat tetapi juga ilmu pengetahuan demi tuntutan kemajuan zaman. Ilmu yang dipereloh juga harus bermanfaat untuk orang lain sehingga ilmu yang kita dapatkan tidak hanya untuk diri sendiri melainkan juga berguna bagi orang lain.

Hasil belajar atau evaluasi pembelajaran merupakan suatu pengukuran terhadap kemajuan seseorang untuk mendapatkan hasil yang sudah di tentukan. Tujuan pencapaian hasil belajar ada 3 kategori dalam pencapaian hasil belajar dan dari ketiga aspek tersebut satu sama lain saling berkaitan dan berhubungan.⁵⁷

Ada beberapa kategori yang dikemukakan dari teori Taksonomi Bloom mengenai hasil belajar yaitu sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan peserta didik. Ranah kognitif terdiri dari enam indikator yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Indikator pengetahuan adalah aspek mendasar dari hasil

⁵⁷Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013. hal. 49

belajar. Namun, aspek pengetahuan merupakan aspek yang penting mendasari untuk mempelajari aspek belajar yang lebih tinggi.

b. Ranah Afektif

Ranah Afektif berhubungan pada perilaku dan norma. Para peneliti mengemukakan jika seorang bisa berubah ketika mengalami perubahan kognitif dengan signifikan. Ranah afektif sering kali tidak diperhatikan oleh guru, karena guru lebih menekankan peserta didik pada aspek kognitif. Menurut taksonomi Bloom ranah afektif terdapat lima indikator yaitu memperbolehkan, menjawab, mengukur, organisasi dan pemeranan.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan hasil belajar dalam kemampuan individu dalam aspek keterampilan seseorang. Ranah psikomotor tidak berdiri sendiri melainkan selalu berhubungan dengan orang lain dalam kebersamaan.

Carl Rogers berpendapat bahwa seseorang yang sudah mengalami perubahan kognitif maka berubah pula sikap dan perilakunya. Ranah kognitif lebih diperhatikan dibandingkan dengan ranah afektif dan ranah psikomotorik, tetapi bukan berarti ranah afektif dan psikomotorik dabaikan ketiga ranah tersebut sama-sama penting dan tidak dapat dipisahkan.⁵⁸

H. Kajian Materi

Materi interaksi antar makhluk hidup dan lingkungan terdapat pada pelajaran IPA kelas VII di semester genap.

Tabel 2.2
Kajian Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan

KI	KD	Materi Pembelajaran	Pokok Materi
3.Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik	3.7 Menganalisis interaksi antara makhluk hidup dan	Interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya.	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian ekosistem • Satuan-satuan dalam

⁵⁸ Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013. hal. 52-54

<p> sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawaan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak nyata.</p> <p>4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.</p>	<p>lingkungannya serta dinamika populasi akibat interaksi tersebut</p> <p>4.7 Menyajikan hasil pengamatan terhadap interaksi makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya.</p>		<p>ekosistem</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komponen-komponen penyusun ekosistem • Hubungan interaksi dalam ekosistem
--	--	--	---

A. Pengertian Ekosistem

Ekosistem merupakan konsep sentral dalam ekologi karena ekosistem itu terbentuk oleh hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Hubungan antar komponen dalam ekosistem berlangsung sangat erat dan saling mempengaruhi ekosistem.

B. Satuan-satuan Ekosistem

- Individu merupakan satu satuan makhluk hidup disebut individu. Individu berasal dari bahasa latin yaitu *Individuum* yang artinya tidak dapat dibagi (tunggal).
- Populasi merupakan kumpulan dari individu yang terdiri dari satu spesies yang secara bersama-sama menempati area wilayah yang sama dan dipengaruhi oleh faktor, jumlah populasi dari satu ekosistem dapat berubah dari waktu ke waktu.
- Komunitas merupakan sekumpulan berbagai macam populasi makhluk hidup yang hidup dalam suatu wilayah tertentu. suatu komunitas tersusun dari semua populasi yang hidup dan saling berinteraksi antara satu dengan yang lain dalam suatu wilayah.
- Ekosistem** yaitu suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik antara makhluk hidup dan lingkungannya. Ekosistem merupakan suatu sistem terdiri

atas komponen-komponen biotik dan abiotik yang bekerja secara teratur sebagai suatu kesatuan, setiap komponen mempunyai fungsi atau relungnya masing-masing, selama masing-masing komponen tersebut melakukan fungsi dan bekerja sama dengan baik, keteraturan ekosistem itu pun terjaga.

C. Komponen-komponen Ekosistem

Komponen-komponen ekosistem terbagi menjadi dua, yaitu: komponen hidup (abiotik) dan komponen tak hidup (biotik) yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi, seperti organisme lain bisa berkompetisi dengan suatu individu untuk mendapatkan makanan dan sumber daya lainnya.

- a. **Komponen Biotik**, adalah segala makhluk hidup atau hayati, baik itu organisme maupun mikroorganisme. Contoh dari komponen biotik adalah hewan, tanaman, fungi bakteri, virus dan makhluk hidup lainnya.
- b. **Komponen Abiotik**, adalah segala sesuatu dalam lingkungan organisme yang tidak hidup. Komponen abiotik berupa bahan organik, senyawa anorganik, serta faktor yang mempengaruhi distribusi organisme, antara lain sebagai berikut:
 - 1) Suhu lingkungan merupakan faktor penting dalam sebaran organisme karena pengaruhnya pada proses biologis dan ketidakmampuan sebagian besar organisme untuk mengatur suhunya secara tepat.
 - 2) Air, adalah suatu faktor penting bagi kehidupan manusia, sifat air yang berbeda akan mempengaruhi organisme dan lingkungan.
 - 3) Cahaya Matahari, memberikan energi yang menggerakkan hampir seluruh ekosistem meskipun hanya tumbuhan dan organisme fotosintetik lain yang menggunakan sumber energi ini secara langsung.
 - 4) Angin, berpengaruh terhadap suhu lingkungan pada organisme dengan cara meningkatkan hilangnya panas melalui penguapan (evaporasi) dan konveksi.

- 5) Tanah dan Batu, Karakteristik tanah yang meliputi struktur fisik, komposisi mineral, dan pH membatasi penyebaran organisme yang berdasarkan kandungan sumber makanan di tanah.

D. Interaksi dalam Ekosistem

Semua makhluk hidup selalu berhubungan dan berkaitan dengan makhluk lainnya. Interaksi antara komponen biotik dalam ekosistem dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Simbiosis Parasitisme adalah hubungan antarorganisme yang berbeda spesies, jika salah satu organisme mendapatkan keuntungan dan organisme lainya mendapat kerugian. Contoh: kutu pada manusia
2. Simbiosis Komensalisme, adalah hubungan antar organisme dalam kehidupan saling berbagi, namun salah satu organisme tidak dirugikan. Contoh komensalisme yaitu antara ikan nemo dan anemon.
3. Simbiosis Mutualisme, merupakan hubungan antara dua organisme saling diuntungkan satu sama lainnya. Contohnya kupu-kupu dan bunga.

I. Penelitian yang Relevan

1. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ariska pada tahun 2019 dengan mengemukakan jika Model Pembelajaran *Meaningfull Instructional Design* tersebut menunjukkan adanya perubahan dalam pemahaman konsep fisika dilihat dari hasil data rata-rata *pretest* dan *posttest* melalui uji *N-Gain* yang mengalami peningkatan, lalu dilakukan uji-t nilai sebesar $2,06 > 2,00$ karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05 maka H_0 ditolak artinya H_1 diterima.⁵⁹
2. Berdasarkan penelitian oleh Muh Anas pada tahun 2020 dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran (MID) *Meaningfull Instructional Design*” dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa menunjukkan

⁵⁹ Ariska, “Pengaruh Model Pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik,” *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, (2019), h.115.

adanya peningkatan kegiatan belajar peserta didik kelas VIII di SMP Harapan Bhakti Makasar hal ini ditunjukan kenaikan pada fase siklus I yaitu 19 orang atau 52,78% peserta didik tidak lulus dan 17 orang lainnya, sedangkan siklus II semua peserta didik tuntas 100% mencapai nilai melebihi rata-rata yaitu 83.⁶⁰

3. Berdasarkan penelitian oleh Mulyono dkk pada tahun 2018 dapat di simpulkan bahwa penalaran proporsional matematis pada siswa kelas VIII B MTs NU Banat Kudus dalam pembelajaran dengan menggunakan model Meaningfull Instructional Design (MID) ketuntasan pada hasil belajar lebih dari 75% dan proses pembelajaran menggunakan model Meaningfull Instructional Design (MID) mendapatkan kenaikan nilai yang baik dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran sebelumnya.⁶¹
4. Peneliti sebelumnya adalah Hanifa Ainun Nisa dkk tahun 2020 dapat disimpulkan adanya efektifitas *e-modul* matematika berbasis gemifikasi terhadap siswa SMP dengan menggunakan *Flip PDF Professional*, ditunjukan dengan hasil validasi media nilai rata-rata 3,58 kategori sangat baik digunakan. Hasil uji kemenarikan dengan rata-rata 3,68 dan 3,71 kategori sangat menarik.⁶²
5. Penelitian yang dilakukan Suci Ariyani pada tahun 2020 di dapatkan hasil dengan penggunaan model pembelajaran CORE dengan bantuan media *Flip Book* dengan gaya belajar peserta didik terhadap komunikasi matematis, dapat

⁶⁰ Muh Anas, "Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran MID(Meaningful Intructional Design)," *Jurnal Binomial* , Vol 3, No. 1 (2020), h.12.

⁶¹ Mulyono, Kartono, dan Meis Dania Rosyida Nila, "Self-Assessment on the Achievement of the Ability of Mathematical Proportional Application in Meaningful Instructional Design (MID) Learning Viewed from Student ' s Learning Style," *Unnes Journal of Mathematics Education*, Vol 7, No. 1, (2018), h. 39

⁶² Hanifa Ainun Nisa, Rizki Wahyu, and Yunian Putra, "Efektivitas E-Modul Dengan Flip PDF Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* V. 5, No. 2, (2020), h.13–25.

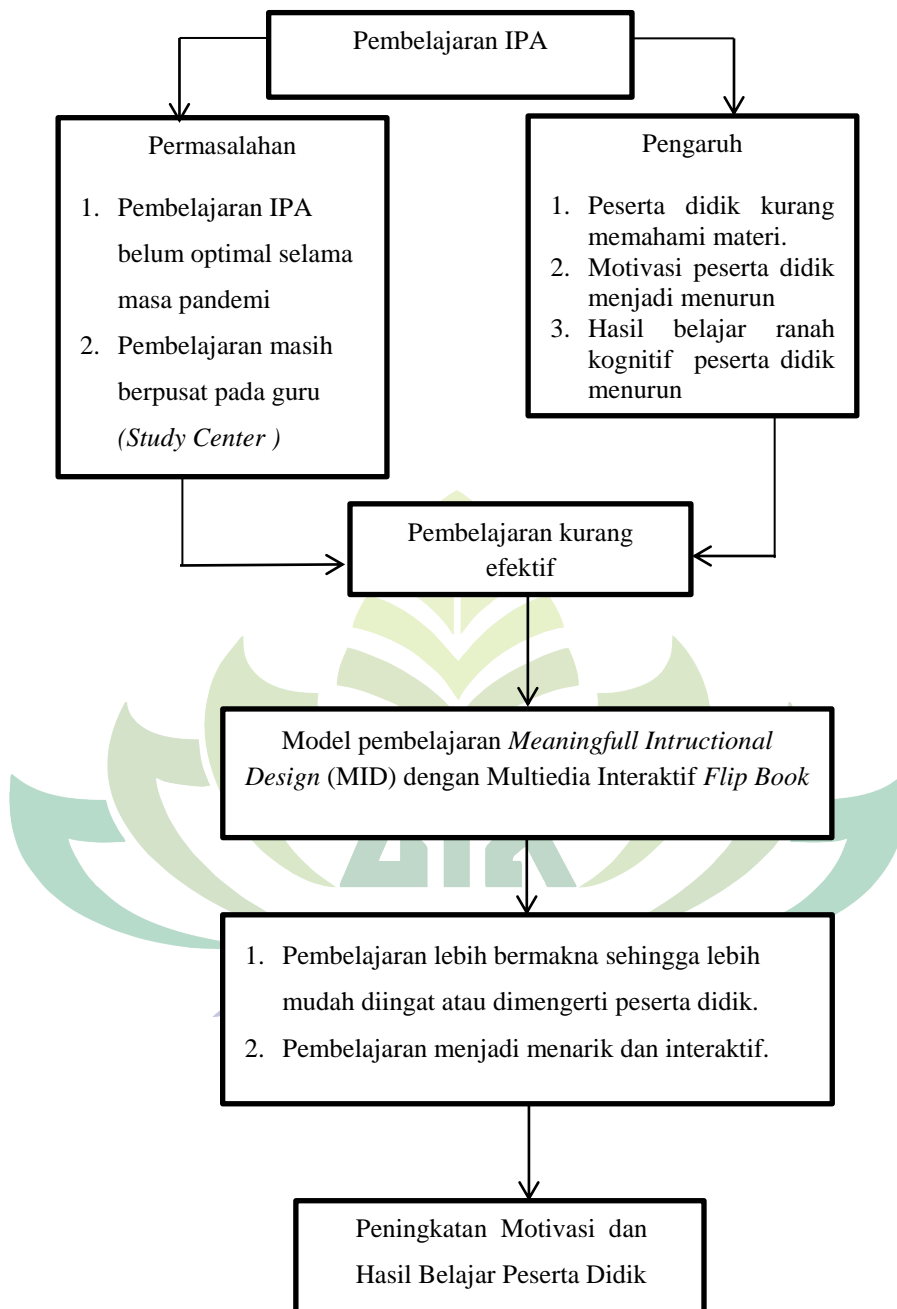
disimpulkan dari harga statistic sebesar 0,808 ($p < 2,484$) sehingga HoAB diterima.⁶³

J. Kerangka Berfikir

Pembelajaran online yang dilakukan saat pandemic saat ini tidaklah mudah baik guru maupun peserta didik mempunyai kesulitan dalam melakukan hal tersebut. Peserta didik dituntut untuk mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran secara daring dengan baik. Pendidik dituntut untuk dapat membuat pembelajaran secara daring secara interaktif dan efektif agar tetap dapat berinteraksi baik dengan peserta didik walaupun pembelajaran dilakukan tanpa bertatap muka. Peran pendidik dalam proses pembelajaran sangatlah penting untuk membuat proses belajar lebih hidup pendidik harus memikirkan strategi yang baik dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penentuan Model pembelajaran sangat penting untuk dapat mendorong semangat peserta didik dalam belajar sehingga hasil yang didapatkan akan sesuai keinginan. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip PDF Profesional*, model pembelajaran ini dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat mudah dimengerti oleh peserta didik dan dengan bantuan multimedia interaktif *Flip Book* proses pembelajaran menjadi perhatian peserta didik dan juga interaktif sehingga menambah minat belajar peserta didik yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang baik. Berikut ini merupakan bagan kerangka berfikir:

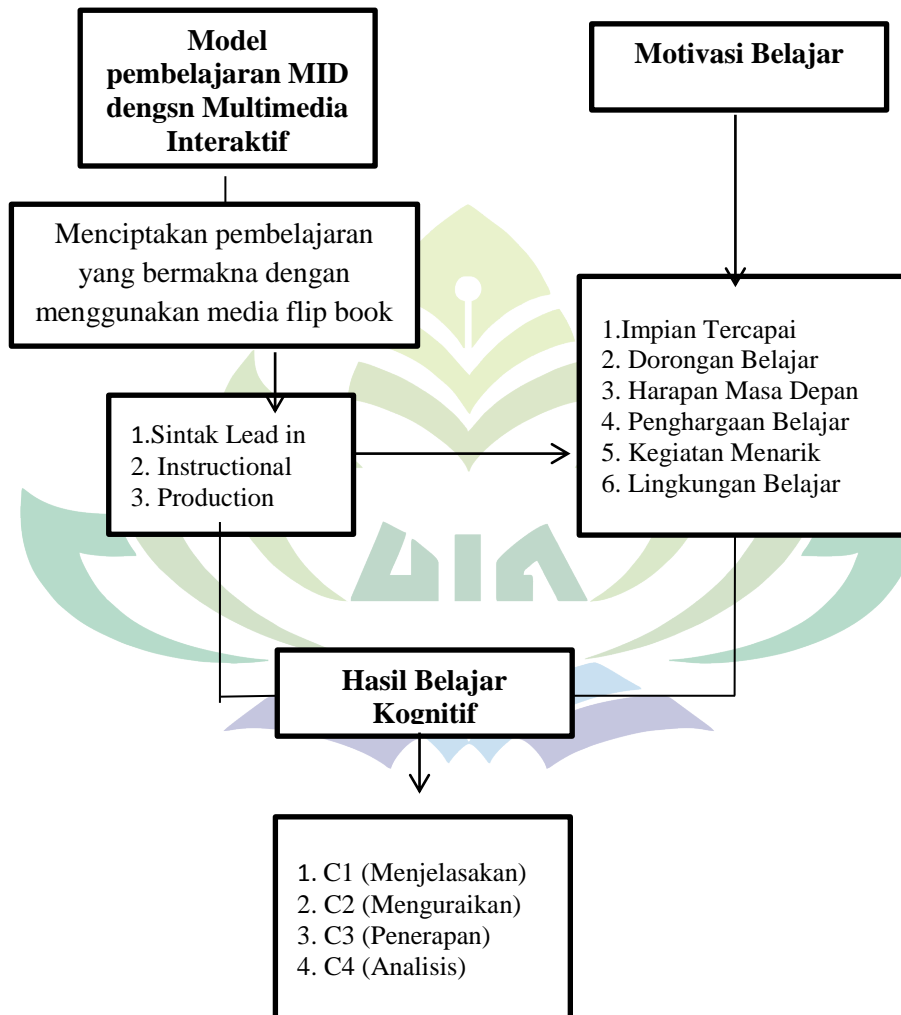
⁶³ Suci Aryani, "Pengaruh Model Pembelajaran Core (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Berbantuan *Flip Builder* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Ditinjau Dari Gaya Belajar," *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020.h. 125



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Berdasarkan dari hasil kerangka pemikiran diatas adanya hubungan antara kedua variabel sebagai berikut;

Pengaruh Model Pembelajaran Model MID Dengan Multimedia Interaktif Flip Book Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Kelas VII



K. Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII.

H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII.

- 2) H_0 : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII.

H_1 : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Meaningfull Intructional Design* (MID) dengan multimedia interaktif *Flip Book* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. *Inovasi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 2013.
- Ainun Nisa, Hanifa, Rizki Wahyu, and Yunian Putra, “Efektivitas E-Modul Dengan Flip PDF Professional Berbasis Gamifikasi Terhadap Siswa SMP,” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* V. 5, No. 2, (2020), h.13–25.
- Akbar, Taufik, Ichsan Nurrohman, “Implementasi Model Pembelajaran Meaningfull Intruction Design dan Authentic Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 4 Semarang,” *Universitas Negeri Semarang*, (2019), h.31.
- Andrias Muninggar, Letty. Keefektifan Implemntasi Model Pembelajaran MID Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 1 Wanadadi. (*Universitas Negeri Semarang*). 2016
- Anas, Muh “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran MID (Meaningful Intructional Design),” *Jurnal Binomial* , Vol 3, No. 1 (2020), h.12.
- Anwar, Chairul *Hakikat Manusia dalam Pendidikan (Sebuah Tinjauan Filosofis)* (Yoyakarta: SUKA- Press, 2014)
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Produk*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006
- Aris Shoimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2014
- Ariska, “Pengaruh Model Pembelajaran Meaningfull Intructional Design Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik,” *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, (2019), h.115.
- Aryani, Suci. “Pengaruh Model Pembelajaran Core (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Berbantuan *Flip Builder* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis

Ditinjau Dari Gaya Belajar,” *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020.h. 125

Chen, Yuh-tyng. “The Effect of Thematic Video-Based Instruction on Learning and Motivation in e-Learning,” *International Journal of Physical Sciences*, Vol 7, No. 6, (2012), h. 957.

Dahar, R. W. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga. 2011

Dwijayanti, Renny , Novi Marlana, dan Muhammad Edwar, “Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Ber-basis Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, Vol 6, No. 1, (2018), h. 46–51.

Ganda Putra, Fredi dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Tipe POE dan Aktivitas Belajar Terhadap Kemampuan Metakognitif,” *Inomatika* 2, No.2.(2020). hal. 1–13, <https://doi.org/10.35438/inomatika.v2i2.199>.

Hamidah, Afreni , Eka Novita Sari, dan Retni S Budianingsih, “Persepsi Siswa Tentang Kegiatan Praktikum Biologi di Laboratorium SMA Negeri Se-Kota Jambi,” *Jurnal Sainmatika* Vol 8, No. 1, (2014), h. 49

Hayati, Sri, Agus Setyo Budi, dan Erfan Handoko, “Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik,” *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015 IV* (2015): 49–54.

Ita Jariyah, Ainun, dan Esti Tyastirin, “Proses dan Kendala Pembelajaran Biologi di Masa Pandemi Covid-19: Analisis Respon Mahasiswa,” *Jurnal E-Saintika*, Vol 4, No. 2, (2020), h. 183

Linggarjadi, Luluk. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Sesuai Kelas V SD Gugus Pangeran Diponegoro Kecamatan Comal Kabupaten Pemalang.(*Universitas Negeri Semarang*). 2017. h. 10

- Made, Sujana, dan Wiarta, “Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran MID Berbantuan Media Teka Teki Silang dan Siswa Kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar Timur.” h.3
- Muhibbin, Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta:Rajawali Pers. 2011
- Mulyono, Kartono, dan Meis Dania Rosyida Nila, “Self-Assessment on the Achievement of the Ability of Mathematical Proportional Application in Meaningful Instructional Design (MID) Learning Viewed from Student ’ s Learning Style,” *Unnes Journal of Mathematics Education*, Vol 7, No. 1, (2018), h. 39
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi. 2013
- Muryanto, Widha Sunarno, dan Ashadi, “Pengembangan Modul Ipa Terpadu Tema Ekosistem Dengan Kepedulian Lingkungan Dan Kemampuan Analisis Kelas 7E Semester 2 SMP Negeri 1 Sragen”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*,(2016), h. 269
- Mudlofir, Ali dan Fatimatur Evi. *Design Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Rajawaili Pers. 2017
- Munir. *Multimedia:Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*.Bandung: Alfabeta, 2015
- Mustakin, Zainal, “ Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif *Flash Flip Book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan”, (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), 2015.
- Nanang Putro Utomo, Eskatur, “Pengembangan Modul Berbasis Inquiry Lesson Untuk Meningkatkan Literasi Sains Dimensi Proses dan Hasil Belajar Kompetensi Keterampilan Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas Xi,” *Biosfer : Jurnal Tadris Biologi* 9. No.1. (2018). hal 45, <https://doi.org/10.24042/biosf.v9i1.2878>.
- Nasution, Nurhamidah dan Ashar Hasairin, “Analisis Sarana dan Pemanfaatan Laboratorium IPA (Biologi) dalam

Pembelajaran Biologi Kelas XI di SMA Swasta Nusantara Lubuk Pakam,” *Jurnal Pelita Pendidikan*, Vol 4, No. 4, (2016), h. 31–37.

Noor Aini, Indrie dan Nita Hidayati. Tahap Perkembangan Kognitif Matematika Siswa SMP Kelas VII Berdasarkan Teori Piaget Ditinjau Dari Perbedaan Jenis Kelamin. *JPPM*. Vol 1. No 2 (2017)

Permendikbud No.21 Tahun 2016, Standar Ini Pendidikan Dasar Dan Menengah Yang Memuat Tentang Tingkat Kompetensi Dan Kompetensi Inti Sesuai Dengan Jenjang Dan Jenis Pendidikan.

Purwanto, Ngalim. *Teknik Dan Evaluasi Pengajaran*. Bandung:Remaja Rosdakarya. 2004. hal.122

Purnama, Rizky. “Penerapan Model Pembelajaran Meaningful Instructional Design (MID) Di SMP Negeri 5 Padang Sidempuan,” *Jurnal Mathedu* 3, No. 2 (2020): 15–18.

Ratih Agung Rosmilasari, Desak Made, I Wyn Sujana, dan I Wayan Wiarta, “Ada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran MID Berbantuan Media Teka Teki Silang dan Siswa Kelas V SD Gugus Untung Surapati Denpasar Timur,” *Jurnal Mimbar Pgsd Universitas Pendidikan Ganesha* , Vol 2, No. 1 (2014).

S.A, Bambang Akbar Handoko dan Indri Andriyani. Pengaruh Metode Quantum Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Dan Penguasaan Konsep Biologi Kelas VIII SMP Negeri 11 Bandar Lampung. *BIOSFER Jurnal Tadris Pendidikan Biologi* Vol.8, No. 2. (2017).

Sudijono, Anas .*Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo. 2012

Sahrul Saehana, Arda, dan Darsikin, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII,” *E-Jurnal Mitra Sains* Vol 3, No. 1, (2013): h.17–19.

- Saidah. *Pengantar, Pendidikan: Telaah Pendidikan Secara Global dan Nasional*, Jakarta: Rajawali Press. 2016
- Santoso, Singgih. “*Mahir Statistik Multivariat dengan SPSS*”, Jakarta: PT Elex Media Komputindo”. 2018
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. 2013
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Rnd*. Bandung: ALVABETA. 2017. h.82
- Suharsini, Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011
- Suryaningsih, Yeni “Pembelajaran Berbasis Praktikum Sebagai Sarana Siswa Untuk Melatih Menerapkan Keterampilan Proses Sains Dalam Materi Biologi,” *Jurnal Bio Education*, Vol 2, No. 2, (2017), h.49.
- Sritresna, Teni “Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative-Meaningful Instructional Design (C-MID),” *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 5, No. 1, (2015), h. 38–47.
- Sriwahyuni, Indah, Eko Risdianto, And Henny Johan, “Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Menggunakan *Flip PDF Professional* Pada Materi Alat-Alat Optik di SMA,” *Jurnal Kumparan Fisika* 2, No. 3 (2019), h. 145.
- Uno . B.H. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta. PT Bumi Aksara. 2015
- Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Uler Kreatif. 2017
- Watin, E dan R Kustijono, “Efektivitas Penggunaan E-Book Dengan *Flip PDF Professional* Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains,” *Seminar Nasional Fisika (SNF)*, 2017, h. 125.

- Yayi, F P dan Yuliana A. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin”, Vol 4, No 2, 2019.
- Yudasmaru, Gede Ari dan Desi Purnami, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi untuk Meningkatkan Belajar Siswa SMP”, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol 48, No. 1–3, (2015), h.6.
- Yuliani, Neni, Nasihudin, Dan Inne Marthyane Pratiwi, “Pengaruh Model Pembelajaran Meaningfull Instructional Design Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika,” *The Education Journal* , Vol 30, No. 1, (2020), h. 37–47
- Yusra, Azyan dkk, “Multimedia Education Tools for Effective Teaching and Learning,” *Journal Of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering* , Vol 9, No. 2, h.143.
- Yunus, Renny. Irwandani. Melisa Asniati. Chairul Anwar. Subandi. Development Of Google Form Based On Scientific Literacy Principles For Junior High School Students In Heat Material. *Young Scholar Symposium On Science Education And Environment* . (2019) h.5